

Contents

Introducción	3
1 Antecedentes	5
1.1 Educativos	5
1.2 Tecnológicos	5
1.3 Sociales (pa que no digan)	5
2 Algoritmos de Score y Pitch Following a implementar	7
2.1 Score follow	7
2.2 Pitch detection	7
2.2.1 Score Following	7
2.2.2 FFT	7
2.2.3 Algoritmos otros	7
3 Aplicación de usuario UI/UX	9
3.1 Importancia de acercar al usuario a las tecnologías	9
3.2 Requerimientos del violinista	9
3.3 Elección de plataforma de implementación Web vs Escritorio . .	9
4 Pruebas y resultados	11
4.1 Pruebas de usuario alumnos	11
4.2 Pruebas de usuario maestros	11
4.3 Cuestiones sociales y educativos(si quieres)	11
Conclusiones	13

Introducción

Chapter 1

Antecedentes

1.1 Educativos

1.2 Tecnológicos

1.3 Sociales (pa que no digan)

Chapter 2

Algoritmos de Score y Pitch Following a implementar

2.1 Score follow

2.2 Pitch detection

2.2.1 Score Following

2.2.2 FFT

2.2.3 Algoritmos otros

Chapter 3

Aplicación de usuario UI/UX

- 3.1 Importancia de acercar al usuario a las tecnologías
- 3.2 Requerimientos del violinista
- 3.3 Elección de plataforma de implementación
Web vs Escritorio

Chapter 4

Pruebas y resultados

4.1 Pruebas de usuario alumnos

4.2 Pruebas de usuario maestros

4.3 Cuestiones sociales y educativos(si quieres)

Conclusiones